

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara-negara di dunia termasuk negara Indonesia sedang menjalani abad ke 21 dimana proses mobilitas orang, barang, jasa dan informasi antarnegara semakin tinggi. Tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia Indonesia adalah keterampilan berpikir dan pemecahan masalah, inovasi dan kreativitas, komunikasi, kerja sama, dan pemahaman tentang teknologi (Bernie dan Charles dalam Puskurbuk, 2016). Abad 21 menuntut perlunya perubahan paradigma pembangunan melalui pendidikan. Tantangan pendidikan saat ini terletak pada kecakapan individu dalam menghadapi perubahan dan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 diharapkan dapat menyesuaikan dengan perubahan paradigma pembangunan dan menjawab tantangan pendidikan. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diharapkan melahirkan kualitas pribadi yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang baik. Namun pengembangan keterampilan seperti keterampilan berpikir siswa masih jarang diperhatikan dan dilatih oleh guru, padahal untuk menghadapi tantangan zaman, siswa harus memiliki keterampilan berpikir agar kelak mampu menjadi individu yang produktif dan mampu menyelesaikan permasalahan dirinya, masyarakat dan negara.

Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill*) yang perlu untuk dikembangkan adalah keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif menurut Lindren (dalam Octasila, 2015, hlm. 21) adalah “memberikan bermacam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan gagasan terhadap persoalan”. Torrance (dalam Waluyo, 2013, hlm. 2) menjelaskan bahwa “keterampilan berpikir kreatif memiliki empat indikator yaitu *originality* (orisinalitas/menyusun sesuatu yang baru), *fluency* (kelancaran/menurunkan banyak ide), *flexibility* (keluwesan/mengubah perspektif dengan mudah), dan *elaboration* (elaborasi/mengembangkan ide secara terperinci)”. Keterampilan berpikir kreatif dapat diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta” (Permendikbud No 22 Tahun 2016).

Keterampilan berpikir kreatif penting dilatih sejak dini terkhusus bagi siswa agar kelak mampu menjadi manusia-manusia yang terampil dalam mencari solusi untuk mengatasi setiap persoalan yang ada. Waluyo (2013, hlm. 2) mengatakan bahwa “keterampilan berpikir kreatif dirasa sangat penting karena dengan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi masalah secara terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi orisinal”.

Siswa diharapkan memiliki pemikiran yang kreatif. Namun pada kenyataannya, pemikiran kreatif siswa Indonesia masih rendah dibanding negara lainnya. Hal ini didasari oleh hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2011.

Lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu sampai level menengah, sementara hampir 50% siswa Taiwan mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Dengan keyakinan bahwa semua anak dilahirkan sama, kesimpulan dari hasil ini adalah yang diajarkan di Indonesia berbeda dengan yang diujikan [yang distandarkan] internasional (Kemendibud, 2013).

Rendahnya kreativitas sumber daya manusia Indonesia juga diperkuat dengan laporan *the Global Creativity Index* tahun 2015 yang ditulis oleh Florida, R, dkk. Dari 139 negara, Indeks kreativitas negara Indonesia berada pada peringkat ke-67 berdasarkan pengembangan teknologi dan peringkat ke-108 berdasarkan pengembangan bakat.

Mata pelajaran ekonomi dapat menjadi fasilitator dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Pada pembelajaran ekonomi, siswa diajarkan untuk mengetahui bagaimana kehidupan perekonomian masyarakat dan negara dan dilatih untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif yaitu bagaimana cara mengatasi permasalahan ekonomi yang terjadi sehingga diharapkan kelak mampu berkontribusi secara produktif dan memiliki ide-ide solutif untuk menghadapi masalah perekonomian baik dirinya, masyarakat dan negara. Namun fakta dilapangan, penulis menemukan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah. Hal ini didasari oleh pengamatan dan hasil pra penelitian yang dilakukan di SMA Kartika XIX-2 Bandung. Siswa diberikan empat soal uraian yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut

Torrance yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas XI IPS SMA Kartika XIX-2 Bandung
Tahun Ajaran 2015/2016

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0,00
80-89	Tinggi	1	1,78
65-79	Sedang	2	3,57
55-64	Rendah	9	16,07
0-54	Sangat Rendah	44	78,57
Jumlah		56	100

Sumber: Lampiran 4

Berdasarkan tabel 1.1 di atas terlihat bahwa keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-2 Bandung masih rendah. Dari 56 orang, hanya 1 siswa yang mencapai nilai di atas 80 dengan persentase 1,78, sedangkan yang mencapai nilai dibawah 55 sangat banyak yaitu 44 orang dengan persentase 78,57. Berdasarkan hasil uji tes keterampilan berpikir kreatif siswa yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hanya 3 siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif yang baik sisanya sebanyak 53 siswa masih memiliki keterampilan berpikir kreatif yang rendah dan sangat rendah.

Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang terjadi di sekolah belum optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa dengan menjadikan siswa sebagai “subjek yang memiliki keterampilan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkontruksi dan menggunakan pengetahuan” (Permendikbud No 103 Tahun 2014). Namun guru masih belum mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada guru seperti metode ceramah yang sering digunakan di sekolah. Sehingga siswa hanya menjadi objek pasif yang menerima informasi dari guru. Guru lebih berfokus kepada ketuntasan penyampaian materi dan penguasaan materi oleh siswa. Pembelajaran “menjadi bersifat verbalistis dan mekanistik, dimana anak lebih banyak mengenal dan menghafal serangkaian kata-kata dan istilah serta rumusan angka dan simbol-

simbol, tanpa memahami makna dan kegunaannya untuk kehidupan” (Rachmawati dan Kurniati, 2010, hlm. 5). Siswa menjadi terbatas untuk mengkonstruksi pengetahuannya karena guru jarang mendorong siswa untuk menemukan ide-ide (alternatif) sendiri untuk memecahkan suatu masalah. Realita yang terjadi di sekolah tersebut dapat menjadi penghambat dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif maka siswa perlu didorong untuk mengaktifkan potensi kreatifnya. Munandar (2009, hlm. 10) mengemukakan bahwa perkembangan optimal dari keterampilan berpikir kreatif berhubungan dengan metode pembelajaran. Fisher (dalam Irwan, 2011, hlm. 4) mengatakan bahwa “*creative thinking does not occur in a vacuum: it need some stimulus, some content to work on*”, yang berarti bahwa pemikiran kreatif siswa akan muncul apabila ada stimulus. Ruseffendi (dalam irwan, 2011, hlm. 66) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan apabila dilatih melakukan eksplorasi, penemuan dan pemecahan masalah. Berhubungan dengan metode pembelajaran yang dimulai dengan stimulus, adanya eksplorasi, penemuan dan pemecahan masalah, Bruner mengajukan salah satu metode pembelajaran yang dikenal dengan metode *guided discovery learning*. Dalam pandangan Bruner, *guided discovery learning* adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat berpikir lebih kreatif untuk mencari jalan pemecahan (Markaban dalam Mirsa 2015, hlm. 7).

Dalam naskah pembelajaran ekonomi Kurikulum 2013 oleh Kemendikbud menyatakan bahwa salah satu metode yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif adalah metode *guided discovery learning*. Metode *guided discovery learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam mencari dan menemukan informasi sehingga membantu peserta didik memecahkan suatu permasalahan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran ke-1 pada kurikulum 2013 yang menekankan perubahan paradigma bahwa peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu. Zulhelmi (dalam Yurahly dkk, 2013, hlm. 44) mengemukakan bahwa “pembelajaran *guided discovery* memberikan peluang bagi aktivitas kelas yang

berpusat pada siswa (*student centered*) dan memungkinkan siswa belajar memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar”.

Metode *guided discovery learning* membangun konsep di bawah pengawasan guru. Guru perlu melakukan bimbingan karena apabila dibiarkan begitu saja maka siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami dan memecahkan suatu masalah. Demikian pula halnya dalam perumusan kesimpulan dan membangun konsep, siswa memerlukan bimbingan guru agar tidak melenceng dari tujuan yang ingin dicapai. Melalui metode *guided discovery learning*, guru dapat memacu keingintahuan, kreativitas serta belajar mandiri siswa dalam memecahkan suatu masalah. Keterlibatan siswa dalam menemukan dan menyelidiki sendiri membuat proses pembelajaran lebih berkesan dan hasilnya lebih lama dalam ingatan siswa. Penerapan metode *guided discovery learning* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu solusi yang baik untuk dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Melalui metode *guided discovery learning*, siswa dilatih untuk merumuskan permasalahan, merumuskan hipotesis, mencari dan menemukan banyak informasi, mengorganisasi informasi, dan memverifikasi informasi untuk menguji hipotesis, membuat kesimpulan dan terakhir mengkomunikasikannya. Tahapan-tahapan tersebut mengarahkan siswa untuk mampu berpikir kreatif. Sesuai dengan pendapat Torrance (dalam Murdy, 2015, hlm. 103) yang menyatakan bahwa, “*creative thinking quite simple as the process for forming idea as or hypotheses, testing, then and communicating the result. Implied in this definition is the creation of some thing new, some thing that has never been or that has never existed before*”.

Penerapan metode *guided discovery learning* dalam materi indeks harga dan inflasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya. Menurut Fisher, tahapan awal dalam proses berpikir kreatif adalah dengan pemberian rangsangan akan adanya suatu masalah yang harus diselesaikan. Indeks harga dan inflasi yang tinggi merupakan salah satu permasalahan ekonomi dalam suatu negara, termasuk negara Indonesia. Untuk itu, berawal dari permasalahan inflasi tersebut, guru dapat merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa dengan memberikan suatu kasus mengenai data-data dan

kejadian inflasi yang pernah terjadi di lingkungan siswa sehingga siswa akan timbul rasa menyelidiki untuk menyelesaikan permasalahan dan mampu menyajikan hasil penemuan mengenai cara-cara atau ide-ide kreatif dalam mengatasi masalah indeks harga dan inflasi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam keterampilan berpikir kreatif siswa perlu untuk diteliti. Penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI IPS SMA Kartika XIX-2 Bandung pada Materi Indeks Harga dan Inflasi)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen antara sebelum dan setelah diberi perlakuan metode *guided discovery learning* pada materi indeks harga dan inflasi?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode *guided discovery learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada materi indeks harga dan inflasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen antara sebelum dan setelah diberi perlakuan metode *guided discovery learning* pada materi indeks harga dan inflasi.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode *guided discovery learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada materi indeks harga dan inflasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan dalam ilmu pendidikan khususnya mengenai penerapan metode *guided discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk memfasilitasi guru dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penerapan metode *guided discovery learning*.
2. Bagi Guru, metode *guided discovery learning* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi metode pembelajaran khususnya bagi guru mata pelajaran ekonomi. Dan sebagai masukan untuk mempersiapkan program perbaikan kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Bagi siswa, memberikan motivasi positif bagi siswa dalam belajar khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.
4. Bagi peneliti lain, menjadi sumber pengetahuan bagi peneliti lain khususnya dalam penerapan metode *guided discovery learning*.